

Apostila de

Corel Draw

Prof. Esp. Rodolfo Nakamura

Bem Vindo!

Esta é a apostila do **Workshop CorelDraw!**

Ela foi desenvolvida em uma empresa especializada em treinamentos e consultoria, a **Dozen Marketing e Tecnologia**, voltada a projetos de Tecnologia Educacional e Marketing.

Workshop CorelDraw!

Este curso tem este nome porque a estratégia de ensino é a produção de materiais práticos em aula. O principal objetivo é fazer com que o aluno esteja se familiarizando com a ferramenta, mas indo um pouco além dos cursos tradicionais do mercado.

Além de ensinar os principais comandos - trata-se de um curso básico, podendo ter uma segunda etapa, em nível de técnicas mais avançadas - vamos também ensinar alguns truques que aumentam a produtividade.

Além disso, estaremos, a cada aula, executando exercícios práticos e avaliação de fixação da matéria.

1 Índice

2 Conhecendo o CorelDraw! - Aula 01/02

Corel é o nome de uma empresa canadense, cujo principal propósito tem sido o desenvolvimento de programas de computador para uso gráfico.

Draw! É o nome do primeiro e mais popular produto da empresa.

2.1 Especialidade do programa

O Corel Draw! É um programa da categoria "ilustradores", dentro da classe "programas gráficos". Seu sistema principal é o desenho vetorial. Vamos compreender:

- **Programas gráficos**: são *softwares*, ou seja, programas de computador, que são destinados a produzir trabalhos gráficos. Fazem parte desta classe os ilustradores/desenho, pintura/tratamento de imagem e diagramação (exemplos são: Corel Draw, Adobe Photoshop e PageMaker, respectivamente).

  Apenas para compreender, existem outras classes de *software* como os de aplicação em escritório, os chamados *Office* (compostos de editores de texto, planilhas de cálculo e apresentações gráficas. Word, Excel e Powerpoint são exemplos destes programas).

  Cada classe de *software* tem uma destinação, uma especialização. Portanto, é muito importante respeitar a natureza de cada programa, com a finalidade de se obter sempre o melhor resultado.

- **Ilustradores**, ou de desenho: são aplicações gráficas de CAD (*Computer Aided Design* ou, em português, Desenho com Ajuda do Computador). Eles têm como base o sistema vetorial de formação de imagem e tratamento das informações.

- **Vetorial**: É o modo como as informações do desenho é tratado no computador. Ao se fazer o desenho de um círculo, o que vemos é a sua forma na tela. Internamente, o programa trata essa informação como se fosse um vetor, ou seja, uma fórmula matemática. Normalmente, os programas vetoriais são mais rápidos, com melhor qualidade final e geram arquivos menores se comparados com os de sistema "bitmap".

- **Bitmap**: É, literalmente, um mapa de bits. Trata-se de um sistema de desenho formado por diversos pontos dispostos em uma malha, a exemplo de um papel quadriculado - assemelhando-se a um mapa de pontos (bits). São utilizados em *software* de pintura ou tratamento de imagem.

Uso do Mouse

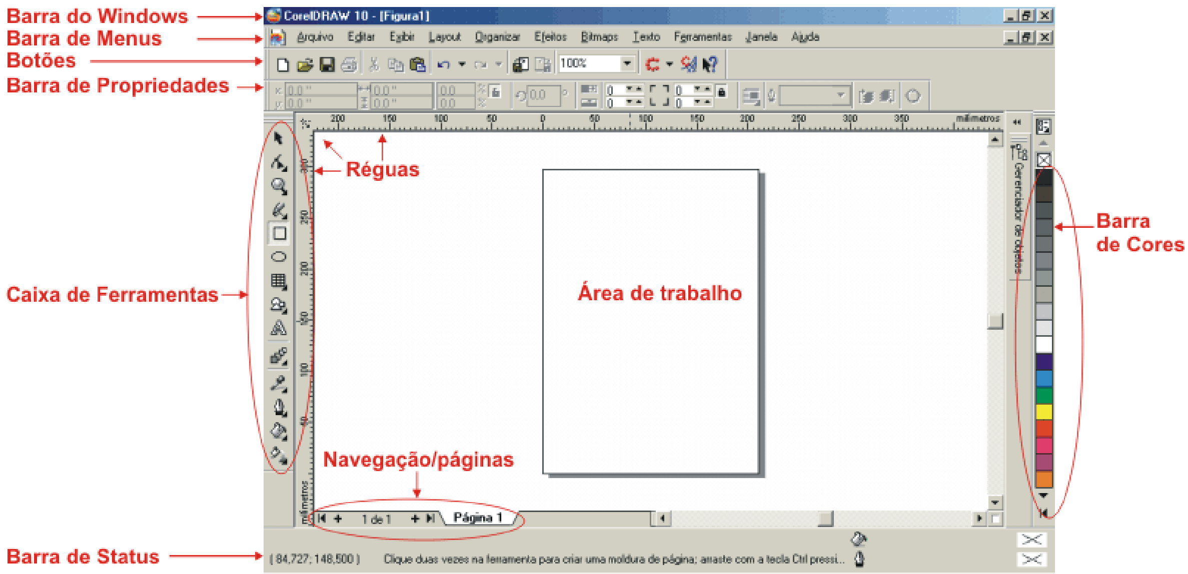
O mouse é ferramenta imprescindível no processo de desenhos. Então, é importante nós combinarmos um código para a utilização dele.

Ele funciona simplesmente movimentando-o de um lado a outro, sobre a mesa. Os mouses tem pelo menos 2 botões, com exceção de equipamentos tipo Apple MacIntosh, que têm apenas 1. Quando queremos realizar uma escolha nos programas, apertamos o botão esquerdo com o dedo indicador - isso chamamos de **clicar**.

No entanto, em alguns casos, será necessário clicar, manter o botão do mouse pressionado e movimentar o mouse simultaneamente - isso chamaremos **arrastar**.

3 Primeiro passo: ver

Estes são os itens básicos do CorelDraw. É importante guardar essas informações, porque vamos, nas próximas aulas, a nos referir por esses nomes.



1. A **Barra do Windows** contém, à esquerda, o nome do programa e o nome do arquivo que estamos trabalhando no momento. Se acabamos de abrir o programa, o nome do arquivo é "Figura1". Também contém os botões do Windows, à direita, que são o "minimizar", "restaurar"/ "maximizar" e "fechar". Este último poderá fechar o programa. Por isso, tenha certeza de que é isso que deseja, quando clicar sobre ele.
2. A **Barra de Menus** dá acesso a diversos outros comandos. Um dos mais importantes é o "Ajuda" ("Help", em inglês), que sempre pode nos auxiliar em momentos de pânico. À direita, tem um botão que fecha o arquivo que estamos trabalhando.
3. A **Barra de Botões** contém alguns atalhos para os principais comandos.
4. A **Barra de Propriedades** sempre nos traz informações sobre o objeto que estamos trabalhando. Sua atualização é dinâmica, como veremos em seguida.
5. A **Caixa de Ferramentas**, como o próprio nome diz, traz as principais ferramentas de desenho que utilizamos no Corel Draw.
6. A **Barra de Status** nos trará importantes informações, conforme vamos nos aprofundando. Preste atenção nele, sempre que estiver realizando suas tarefas. Ele sempre nos ajuda.
7. A **Navegação de Páginas** nos indica:

- Quantas páginas temos em nosso arquivo - o Corel Draw permite que se crie documentos com várias páginas.
- Em que página estamos trabalhando

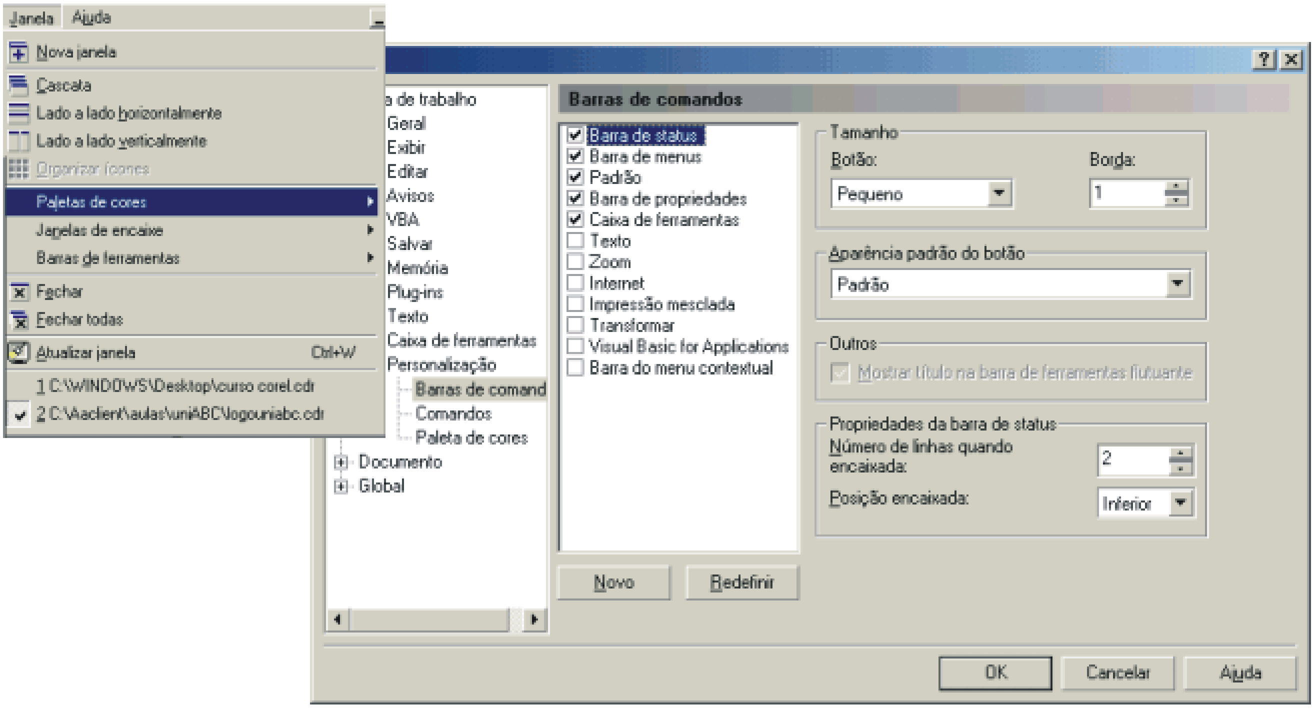
8. A **Barra de Cores** permite a escolha rápida de cores nos elementos. Basta selecionar um desenho e clicar sobre a cor para colorizar.
9. **Régua**: nos ajudarão a ter noção da dimensão de nossos desenhos, entre outros.
10. **Área de Trabalho**: É a área onde vamos executar os desenhos.

3.1 Se um dos itens descritos não estiver disponível

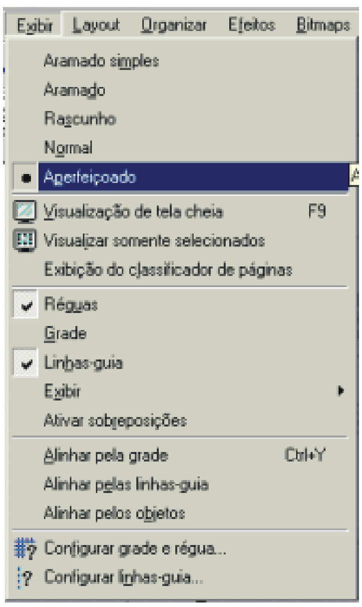
Vamos começar a explorar alguns menus, sempre lembrando que vamos verificar somente aqueles relacionados ao tema de cada aula. Então:

Menu Janela

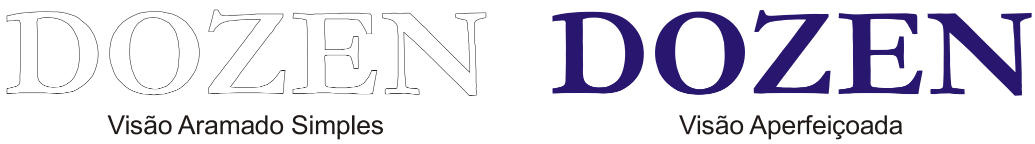
- **Paleta de Cores**: nos mostrará a Barra de Cores. O padrão do Corel Draw é a opção "Paleta CMYK padrão". As demais paletas estão relacionados a outros sistemas de cores também muito utilizados no mercado, como o Pantone. Vamos nos referir a ele mais adiante.
- **Barra de Ferramentas**: Neste item, vamos explorar a opção "Mais Barra de Ferramentas". Vai abrir uma janela igual a abaixo (Corel Draw 10). Aí, bastará selecionar os itens que você deseja visualizar.



3.2 Menu Exibir



- Aqui é possível ativar a visualização das **Réguas**, conforme nosso exemplo ao lado.
- Por enquanto, guarde apenas que aqui também é possível ativar a visualização de **Linhas-Guia**, **Grade** e escolher algumas formas de alinhamentos (**Alinhar pela Grade**, **Alinhar pelas Linhas-Guias** e **Alinhar pelos objetos**).
- Vamos aproveitar e conhecer os modos de exibição "Aramado", "Rascunho" e "Aperfeiçoado. Veja a figura na próxima página:



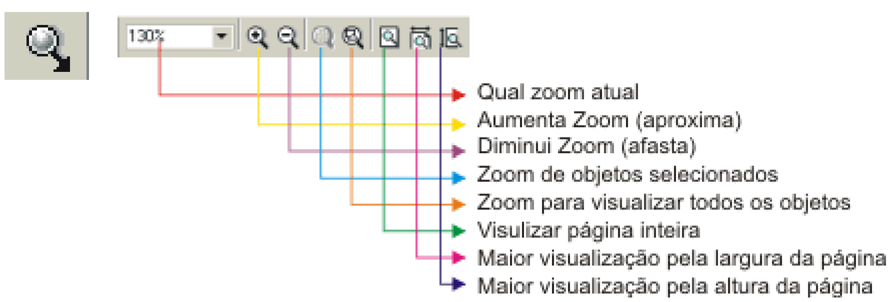
Os dois objetos acima estão idênticos. O que está mudando em cada um deles é o modo de visualização. O CorelDraw! Permite vários tipos de visualização:

- **Aramado e aramado simples**: apresentam apenas o contorno dos objetos, sem nenhuma informação de preenchimento de cores. As principais vantagens são que a visualização dos arquivos é mais rápida e também é possível encontrar algum objeto que pode estar "escondidos atrás de outro".
- **Rascunho e Normal**: são modos de visualização em que os objetos aparecem com cores e texturas, mas ainda com uma resolução pobre.
- **Aperfeiçoado**: no modo aperfeiçoado, é a melhor visualização, com todos os preenchimentos e cores que você determinar. Quando o trabalho contém muitos elementos, pode ser que, neste modo de visualização, o CorelDraw comece a ficar lento, tentando reconstruir a tela após você realizar algum comando. Por isso, em alguns casos, é recomendável trabalhar com uma visualização anterior.

O segundo grupo, logo após as opções **Aramado, Aramado simples, rascunho, normal e aperfeiçoado**, temos outras opções:

- **Visualização em tela cheia**: serve para visualizar exclusivamente a arte que você está desenvolvendo, sem que apareçam os outros elementos do CorelDraw ou do Windows.
- **Visualização somente selecionados**: você tem a visualização em tela cheia somente dos objetos que estiverem selecionados. Logo mais vamos ver como fazemos a seleção dos objetos.
- **Exibir o classificador de páginas**: quando você tem diversas páginas no seu documento, você poderá visualizar melhor todo o conjunto, podendo, inclusive, alterar a ordem das páginas.

Já que estamos no item visualizar, vamos conhecer o a ferramenta "Zoom". Ele está na <u>Barra de Ferramentas</u>. Quando selecionamos esta ferramenta, a <u>Barra de Propriedades</u> muda, e aí temos as opções abaixo:

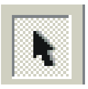


4 Começando a desenhar

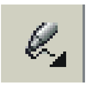
Agora que fomos apresentados ao CorelDraw, vamos começar a explorar os recursos da <u>Barra de Ferramentas</u>.

Quando usamos a tecla <u>Shift</u>, conseguimos selecionar mais de um objeto





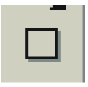
Seleção (*pick tool*): esta ferramenta é uma das mais utilizadas. Depois que a gente começar a desenhar, servirá para selecionar e transformar objetos.



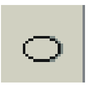
Mão Livre: Serve para desenhar curvas a mão livre.

Quando usamos a tecla <u>Control</u>, fazemos o desenho de retângulos especiais: o quadrado. Igualmente com elipses: fazemos círculos perfeitos!

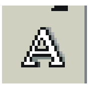




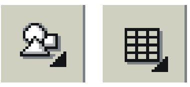
Retângulo: Servem para desenhar formas retangulares ou quadradas (com o auxílio da "teclinha mágica", C<u>ontrol</u>).



Elipse: Servem para desenhar formas elípticas ou circulares.



Texto: Com esta ferramenta vamos inserir textos.

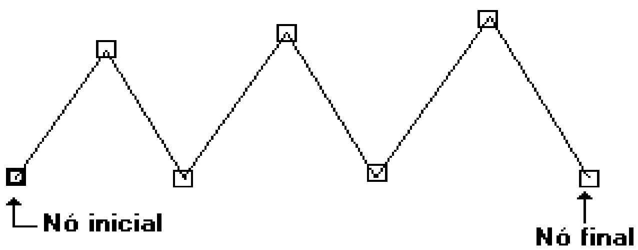


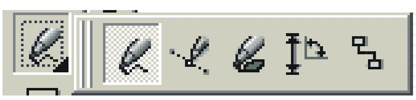
Com estas ferramentas, criamos objetos especiais, como formas pré-definidas, estrelas ou grades. Experimente utilizá-las e veja os efeitos!

4.1 Particularidades das ferramentas texto e curvas

Curvas: Existem dois tipos básicos de curvas:

- Curvas de mão livre: são formados conforme você clica e arrasta o mouse.
- Curvas "Bézier": são formados em um sistema semelhante àqueles esquemas de "ligar os pontos":



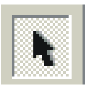


Para acessar as curvas bézier, você deve manter, por alguns segundos, o botão de desenho de curvas. Assim, vai aparecer mais uma carreira de botões, Além do <u>mão livre</u>, que é a primeira opçã, temos também o <u>Bézier</u>, o <u>artístico</u>, que faz uma curva com variações na espessura, como uma caneta de ponta larga e achatada, <u>cotas</u>, para produzir traços próprios para colocar medidas de peças (aplicação muito utilizada em engenharia e desenho técnico) e a ferramenta para criar linhas de fluxogramas.

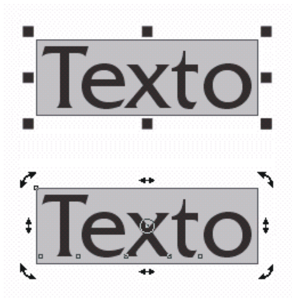
Textos: Existem dois tipos de textos, para o CorelDraw:

- Texto Artístico: pequena quantidade de texto em que é possível aplicar alguns efeitos.
  Para criar um texto artístico, basta selecionar a ferramenta Texto na Barra de Ferramentas, clicar sobre a Área de Trabalho e começar a digitar.
- Texto Parágrafo: destinado a quantidade de textos maiores, principalmente na diagramação de revistas, jornais e anúncios.
  Para criar um texto parágrafo, selecione a ferramenta Texto na Barra de Ferramentas, clique sobre a Área de Trabalho, arraste o mouse, abrindo uma área. Vai surgir um quadrado, na verdade uma caixa de texto, onde você começará a digitar.

4.2 Modificando e Dimensionando os desenhos



A ferramenta Seleção, como o próprio nome diz, serve para que a gente possa selecionar os objetos. Quando o objeto está selecionado, aparecem 8 quadradinhos pretos em volta dele, indicando que a seleção está executada. Mas é com ele também que executamos algumas operações:



- **Mover**: Depois de clicar sobre o objeto, com a ferramenta Seleção, você pode arrastá-lo, mudando o objeto de posição.



Se a tecla Control estiver acionada, o objeto vai mover-se somente na horizontal ou na vertical.

- **Distorção**: Posicionando o cursor nos quadradinhos que ficam nas partes centrais (horizontal ou vertical), nós vamos modificar a altura ou a largura do objeto. Esse movimento chamamos distorção.



Com tecla Control acionada, ele vai ampliar/reduzir ou distorcer em fases de 100%, dobrando a dimensão do objeto.

- **Ampliação/Redução**: Posicionando o cursor nos quadradinhos das extremidades, nós aumentamos ou reduzimos os objetos, mantendo sua proporção.

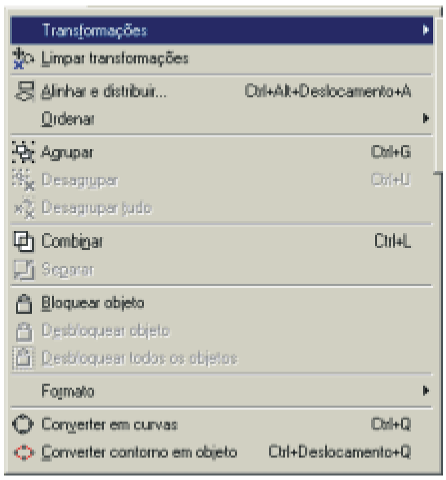
Dois cliques: Se dermos dois cliques sobre um objeto selecionado, os quadradinhos se transformam em setas:

- **Centrais**: vão causar uma inclinação (*skew*) tanto na vertical quanto na horizontal.
- **Extremidades**: vão rotacionar os objetos.



Com a tecla control acionada, o objeto é rotacionado ou inclinado em ângulos de 15 graus.

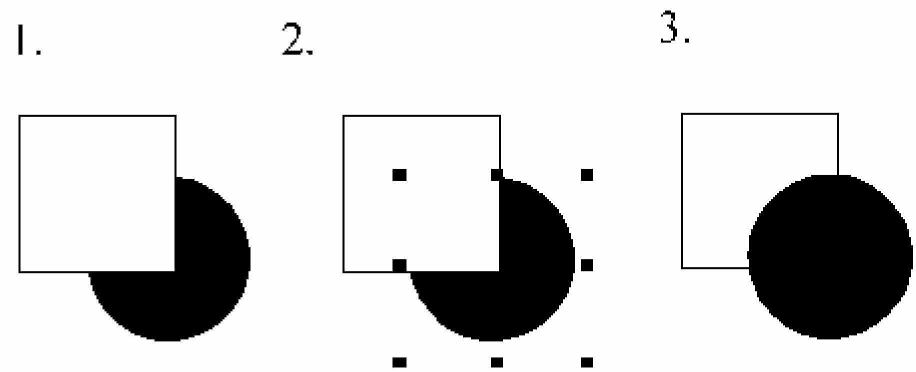
No Menu Organizar, temos a opção Transformações. Ele tem uma relação direta com a ferramenta Seleção, pois realiza as mesmas funções, só que de maneira com mais precisão.



4.3 Ordenando os objetos

Já que estamos explorando o menu Organizar, vale a pena conhecer o recurso de ordenação de objetos. Vamos entender como o CorelDraw! Trabalha com o reconhecimento desses objetos.

Os objetos vão sendo colocados na Área de Trabalho do programa conforme são criados. Quando criamos um segundo objeto, é como se ele se posicionasse sobre uma nova camada. Assim, no exemplo abaixo, o círculo foi criado antes do quadrado (situação 1).



Mas o que nós queremos é que o círculo fique "por cima" o quadrado (situação 3). Então, nós vamos selecionar o círculo (situação 2), acessar o menu Organizar, opção Enviar para frente. Outra opção seria selecionar primeiro o quadrado, acessar o menu Organizar e utilizar, desta vez, a opção Enviar para trás.

4.4 **Dica:** esta situação, em que os objetos encontram-se em uma ordem diferente da que desejamos, é muito comum durante o trabalho. Portanto, atenção à esse comando.

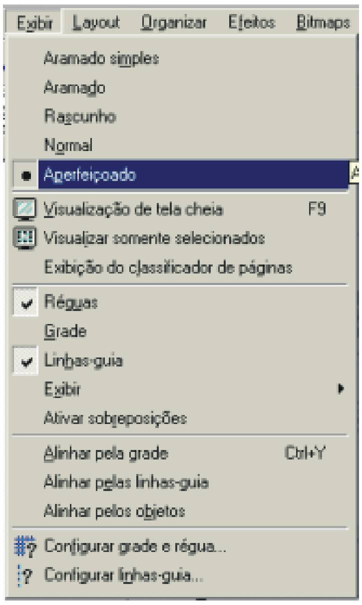
Atividade da Aula 01/02:

Desenvolver um cartão de visita, nas dimensões de 9,5 cm por 5,5 cm.

Regras:

1. Você pode utilizar o cartão na horizontal ou na vertical.
2. Utilize apenas os recursos que você aprendeu hoje, construindo o cartão com a ferramenta retângulo, texto e outros relacionados à figuras geométricas.
3. Use texto artístico, por enquanto. Coloque cada informação (empresa, nome, cargo, endereço e telefone) em linhas diferentes. Para isso, ao final de cada frase clique com o mouse em uma outra região da Área de Trabalho, um pouco distante do texto que você acabou de digitar.
4. Com auxílio das outras figuras geométricas, você poderá exercitar os dimensionamentos e rotação/inclinação de objetos.

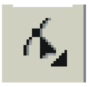
4.5 Dicas do dia:



1. Quando você acessa os comandos da Barra de Menu, você sempre encontra ao lado um código. No exemplo ao lado, por exemplo, temos a inscrição "F9" ao lado do comando "visualização de tela cheia".
   Esse código é chamado "tecla de atalho". Significa que, se você digitar o comando que está indicado como tecla de atalho, não precisará acessá-lo por meio do mouse.
   Preste atenção nestes atalhos! Você poderá, com o tempo, ir guardando aqueles que você usa com mais freqüência e agilizar o trabalho!
2. Brinque de fazer sombras nos objetos:
   Crie um objeto (retângulo, círculo ou texto), aplique a cor cinza. Utilize o comando "Copiar" e "Colar" - menu Editar, semelhante a todos os programas. Mude a cor do objeto que foi colado e posicione-o sobre o objeto cinza, mas um pouco deslocado. Verifique os resultados!
3. Simplesmente com os comandos de hoje já é possível criar muitos materiais, como cartazes, avisos, cartões de visita e até alguns panfletos rápidos. Aproveite para exercitar sempre que possível.



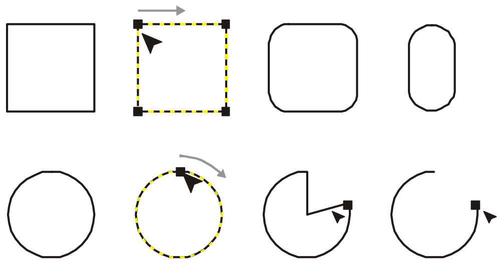
5 Modificando e dando formas aos objetos! - Aulas 03/04



Nesta aula, vamos conhecer mais a ferramenta "**forma**", explorando bem seus fundamentos. Ela é uma das ferramentas mais importantes do Corel Draw. Curiosamente, costuma ser uma das menos conhecidas.

Repare que, toda vez que você selecionar algum objeto com esta ferramenta, vão aparecer pequenos quadradinhos, que vamos chamar de "nó".

5.1 Modificando objetos geométricos - Retângulos e Elipses



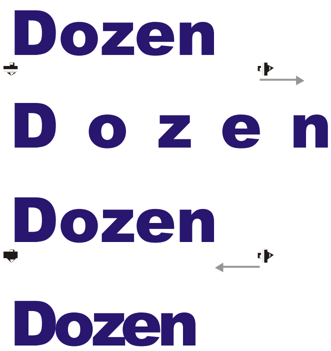
Quando utilizamos a ferramenta de forma em retângulos, arrendodamos os cantos. Dependendo da forma do retângulo, poderemos criar uma figura retangular com os cantos totalmente arredondados. Basta selecionar o nó e arrastar o mouse.

Já quando utilizamos em elipses, podemos criar dois tipos de desenhos: uma que se parece com uma pizza ou então a um segmento de circunferência. Vai depender se o cursor (setinha) está do lado de dentro ou do lado de fora da elipse.



5.2 Modificando textos artísticos

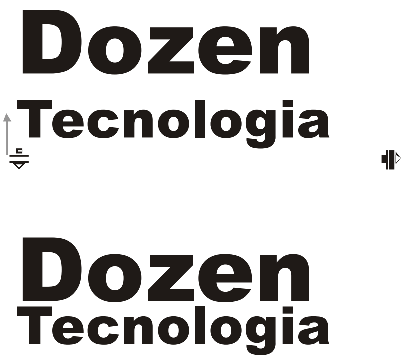
Quando utilizamos a ferramenta de forma em textos, podemos executar diversas atividades. A primeira, é selecionar uma letra em especial. Assim, podemos mudar a cor, o tamanho, o tipo de letra, deslocá-lo e até mesmo rotacioná-lo.



Para isso, basta clicar com o cursor da ferramenta forma sobre o quadradinho que está logo abaixo do caracter que você quer alterar.

Outra função que podemos realizar é o tracionamento das letras, também conhecido como "*tracking*", em inglês. Podemos aumentar ou diminuir o espaçamento entre-letras ou entre-caracteres, obtendo um efeito visual interessante.

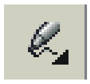
Com este recurso, você nunca mais vai ficar digitando "espaço" entre as palavras para dar efeito de letras espaçadas, certo? Trabalhando assim, será bem mais fácil de você controlar o layout.

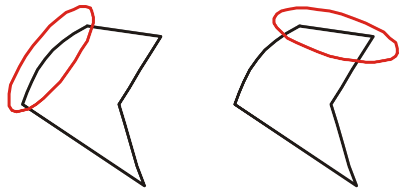


Outro tipo de espaçamento que é alterado com a ferramenta forma é o espaçamento entre-linhas. Da mesma forma, você poderá aumentar ou reduzir este espaço.

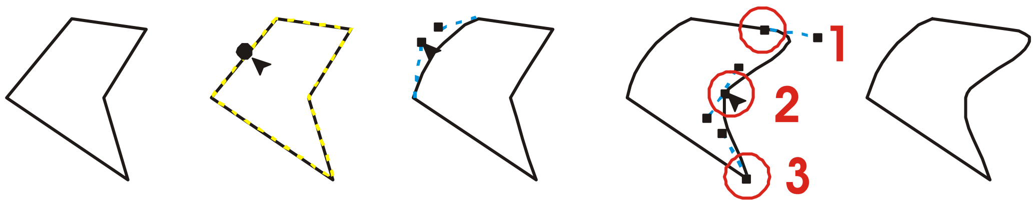
5.3 Modificando curvas

As curvas são os elementos que obtemos, inicialmente, com a ferramenta de desenho à mão livre.





Eles são compostos de vários segmentos, que por sua vez podem ser retas (linhas) ou possuírem curvatura (curva).



Na figura acima, desenhamos um pequeno objeto com a ferramenta <u>mão livre</u>. Repare que todas as laterais são retas. Vamos clicar, com a ferramenta <u>forma</u>, sobre uma das linhas. Na barra de propriedades, escolha a opção "para curvas".

Repare que agora surgiram também duas linhas pontilhadas em azul, com quadradinhos nas pontas. São as chamadas alças, que você utilizará para modificar a forma das curvas.

Para modificar a forma das curvas, você deve movimentar os quadradinhos que estão nas pontas das alças.

Outra característica importante está relacionada com os "nós" que ficam na ponta das alças. Quando temos uma seção curva no objeto, podemos criar uma harmonização.

Observe, na ilustração acima, três situações diferentes:

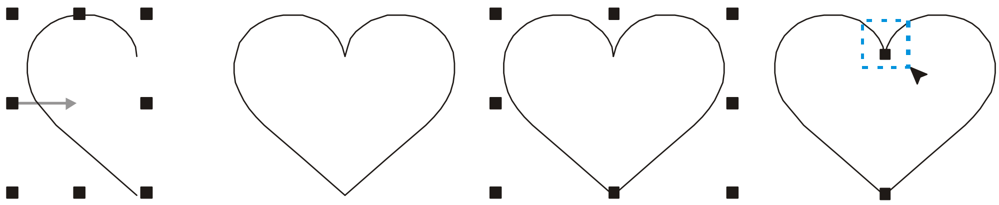
1. De um lado do nó, temos uma seção reta e outra seção curva. Como o nó está "harmonizado" ou "suavizado", fica difícil descobrir onde termina um e começa outra seção (figura da direita).
2. Na situação 2, temos duas seções curvas ao lado do nó. Veja que a curva é bem harmonizada, mesmo com a mudança de direção da curva.
3. Na situação 3, temos uma seção reta e uma seção reta que não estão harmonizadas, formando um vértice (também conhecido com "cúspide").

Para modificar a condição "suavizada" ou "cúspide" do nó, basta selecioná-lo com a ferramenta <u>forma</u> e escolher a opção correspondente na <u>barra de propriedades</u>.

5.4 Curvas abertas e fechadas

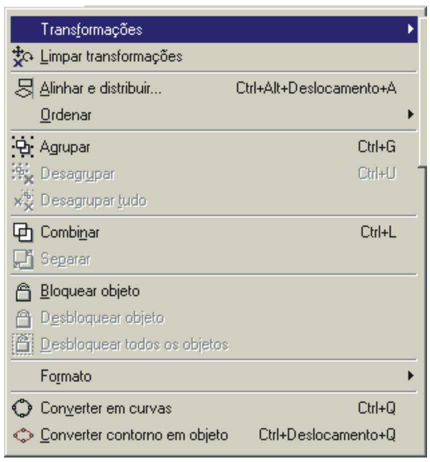
Quando desenhamos uma curva, ela pode estar em duas condições: aberta ou fechada. Ã principal diferença é que quando estão abertas a curva não pode receber preenchimento. No entanto, é possível "fechar" uma curva, sempre que for necessário.

Vamos acompanhar um exemplo de como poderemos utilizar curvas abertas para criar desenhos de uma forma criativa.



Primeiro, criamos uma curva aberta, com um formato semelhante à metade de um coração. Depois, com a ferramenta **<u>seleção</u>** duplicamos a imagem, fazendo um espelhamento. Para isso, duplicamos a imagem, arrastamos o mouse, e mantemos a tecla "control" ativada.

> TRUQUE DO DIA: Quando estamos utilizando a ferramenta **<u>seleção</u>**, podemos duplicar os objetos conforme vamos realizando as alterações. Quais eram mesmo as tarefas que podemos realizar com a ferramenta seleção? Mover, Dimensionar, Rotacionar e Inclinar os objetos, certo? Então, toda vez que estivermos realizando alguma dessas funções, temos que arrastar o mouse. Aí está o truque: ANTES de soltar o botão esquerdo do mouse, enquanto estamos arrastando o mouse, vamos dar um cliquezinho com o botão direito. Solte. Pronto. O objeto foi duplicado.

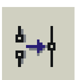


Aparentemente, nosso desenho de coração já está pronto. No entanto o que temos são duas curvas espelhadas, uma de frente para outra. O que precisamos é que as duas fossem transformadas em um só objeto.

Vamos aprender agora o conceito de combinar curvas. Selecionamos as duas curvas e vamos procurar no Menu a opção "Combinar".

Quando executamos este comando, 2 objetos passam a ser uma só curva.

Agora, voltamos à ferramenta <u>forma</u>. Aparentemente está tudo certo, mas na verdade, o que temos são 2 segmentos de curva com as pontas sobrepostas. Precisamos unir os nós, transformando-o em um só, fechando a curva.



Vamos abrir uma área de seleção com a ferramenta <u>forma</u>, selecionando os 2 nós. Agora, vamos à barra de ferramentas e solicitar o comando de junção de nós. Pronto. Mas precisamos fazer a mesma coisa com a outra extremidade do coração, para fechar o objeto.

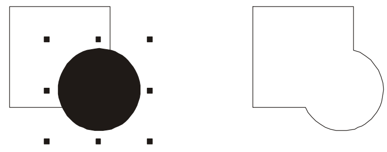
5.5 Outras considerações sobre a ferramenta forma

É possível adicionar ou remover nós de uma curva, fazendo com que seja possível ter mais controle sobre a forma do objeto. Para adicionar um nó, basta clicar com a ferramenta <u>forma</u> sobre a região da curva em que você queira realizar a opção. Vá à barra de propriedades e clique sobre adicionar (sinal de "+"), ou simplesmente tecle "+" no teclado.

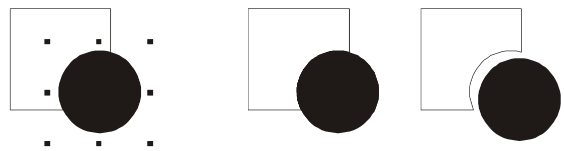
Para remover um nó, basta selecionar o nó com a ferramenta <u>forma</u> e clicar em "-" na barra de propriedades ou simplesmente teclar "del" no teclado.

6 Ferramenta Formato

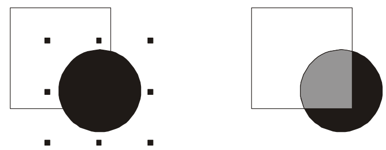
Nas versões mais recentes do Corel Draw, foi adicionada a ferramenta "formato" que é acessível por meio dos menus. Em algumas versões ele vai apresentar nos menus os três comandos possíveis:



- Soldar (Weld): Selecionamos o objeto 1, em nosso exemplo é o círculo, e acionamos o comando "soldar". O cursor vai se transformar em uma seta. Selecione o segundo objeto, em nosso exemplo um quadrado. Pronto temos uma nova curva com o formato do contorno inicial dos objetos.

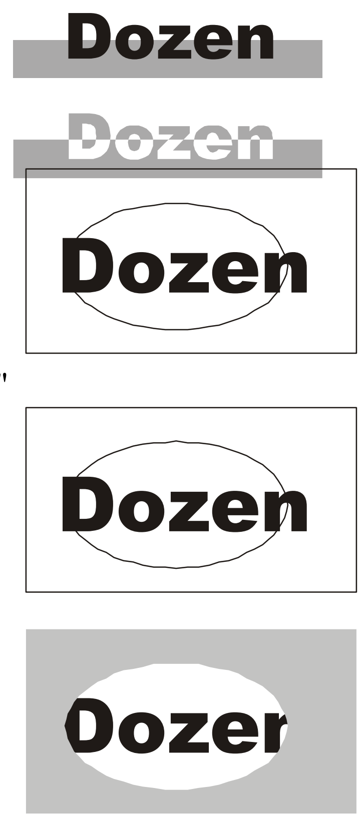


- Cortar (Trim): A mesma operação anterior vai fazer com que o objeto 2 tenha seu contorno alterado, acompanhando a forma do objeto 1.



- Intersecção (Intersection): Realizando a mesma operação anterior, temos o efeito que o próprio nome traduz: cria-se um objeto na forma exata da intersecção entre os dois objetos.

7 Combinando objetos



Já utilizamos o recurso de combinar objetos no item anterior. Mas podemos também utilizá-lo para obter outros efeitos.

Na figura ao lado, por exemplo, criamos um retângulo e depois o texto artístico "Uniabc". Selecionamos os dois objetos e aplicamos o comando "Combinar".

No segundo exemplo, criamos o texto "UniABC", o retângulo e a elipse. Combinamos estes dois últimos e aplicamos uma cor. Observe que a impressão que temos é que a elipse fez um "buraco" no retângulo, criando uma área vazada. Este é o efeito obtido por este comando.

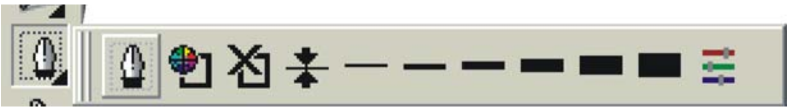
7.1 Combinar transforma tudo em curvas!

Toda vez que combinamos objetos geométricos e textos, é importante lembrar que, automaticamente, os objetos são convertidos para curvas, perdendo as possibilidades de edição originais.

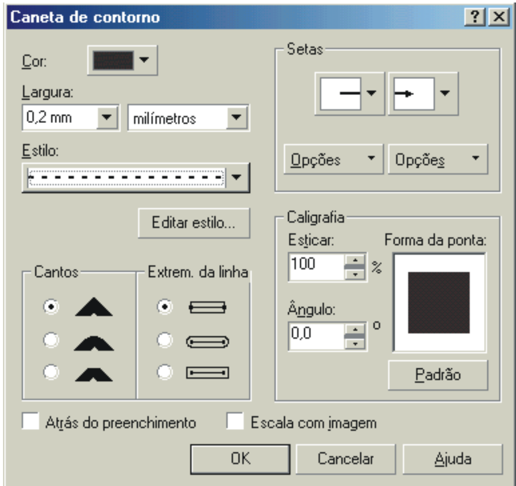
7.2 Quebrar

Quebrar uma curva significa separar todos os elementos que estão combinados em uma curva. É o comando contrário de "Combinar" e pode ser muito útil em alguns casos.

8 Ferramenta Contorno



Vamos dar uma pausa na criação de formas e vamos cuidar um pouco dos efeitos de cores. A forma mais primária de se definir contorno é selecionar o objeto que queremos alterar, ir à barra de ferramentas e selecionar uma das opções que aparecem ao se clicar sobre contorno. Observe que uma das opções tem um "x", que significa anular o contorno (contorno "zero").



Mas, vamos conhecer mais esta ferramenta, clicando na primeira opção, a que parece uma caneta (em destaque na figura acima, com um quadradinho em relevo).

Como podemos observar, nesta caixa poderemos escolher várias opções, como "Cor", "Largura" ou espessura do fio e Estilo (se o contorno é cheio ou se é pontilhado - existem várias opções de pontilhados).

Pode-se também escolher pontas de setas (em caso de curvas abertas).

Uma das opções mais importantes deste menu é a escolha da opção "Escala com Imagem", que vai fazer com que a largura do contorno sempre acompanhe proporcionalmente qualquer alteração de tamanho do objeto.

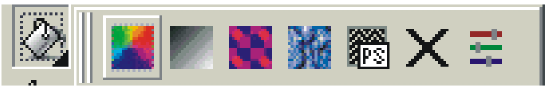
Outro efeito interessante é a opção "Atrás do preenchimento". Observe a figura abaixo:



Ambas são basicamente a palavra "UniABC" com um contorno bastante largo. Na opção da direita, no entanto, a opção "Atrás do preenchimento" está ativada, obtendo-se um efeito totalmente diferente e esteticamente melhor.

Observe também que é possível controlar os cantos ou extremidades de curvas (quando abertas). Isso significa que o contorno pode ser reto, chanfrado ou arredondado. Esse efeito é muito interessante quando estamos utilizando contorno de grande espessura.

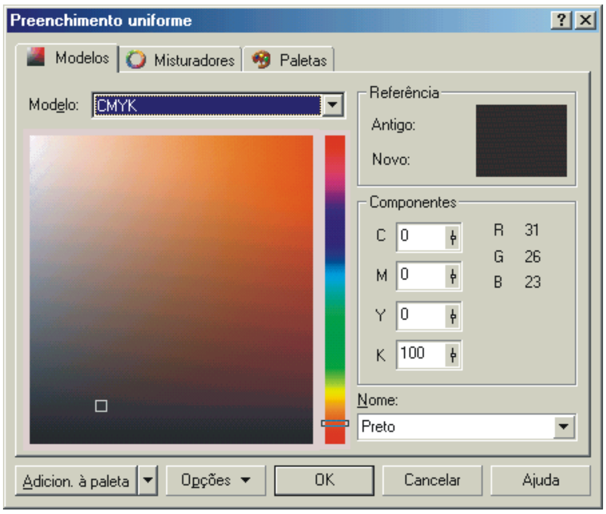
9 Ferramenta Cores



A forma mais elementar de se definir cores é escolher na barra de cores. No entanto, existem outras opções mais completas para se definir as cores.

Para isso, selecionamos o objeto e vamos até a barra de ferramentas. Ao clicar, temos várias opções: Acessar painel de cores, degradê, padrões, texturas, texturas PostScript (PS) e Sem Preenchimento ("X").

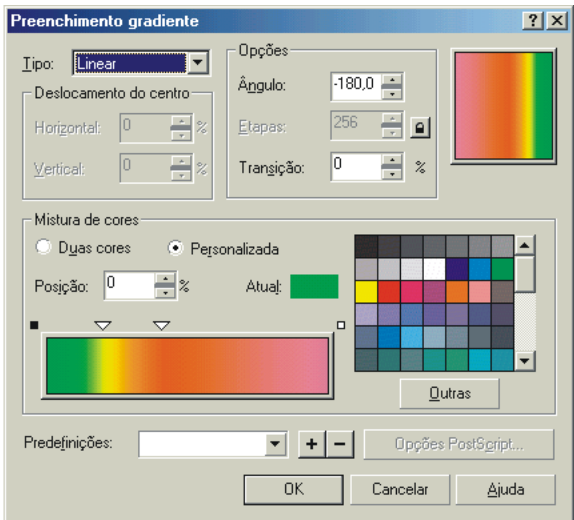
Vamos nos ater, neste curso, aos 2 primeiros. Os demais você poderá testar, divertindo-se com os resultados. Somente a opção "PS" não é possível observar, porque seu resultado aparece somente em impressoras que tem o recurso "PostScript".



A primeira opção é a de cores uniformes. Quando você clica na primeira opção, uma caixa igual a esta aparece na sua tela. Observe que no quadrado maior você tem a combinação de uma cor com o branco e o preto, acessando uma infinidade de opções. Na barra colorida logo ao lado deste quadrado maior, temos uma escala para que você selecione a cor que estará sendo combinada com o branco e o preto. Observe que é possível definir as cores em padrões numéricos também.

A opção degradê é uma das mais procuradas pelo seu bonito efeito plástico. O degradê pode ser linear, radial, cônico ou quadrado.

Você poderá alterar o ângulo do degradê e, da versão 7.0 em diante, personalizar as cores, combinando várias cores. O programa trata de fazer a transição de uma cor a outra.Também você pode escolher uma das opções pré-definidas (pré-definições), que acelera o processo de criação.



10 Facilitando o trabalho - Aulas 05/06

Já aprendemos a desenhar e a colorizar objetos. Aprendemos até mesmo a modificar as formas, modelando o desenho do jeito que queremos. Vamos agora aprender algumas ferramentas que nos ajudarão a realizar o trabalho ainda mais rápido.

11 Alinhando objetos

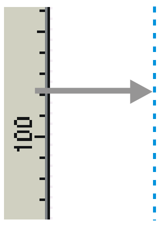
De maneira geral, sempre precisamos criar alguma forma de alinhamento dos objetos. Quais são as formas que temos de realizar essa tarefa no Corel Draw?

11.1 Método da posição

A primeira forma e mais rudimentar é alinhar os objetos visualmente, com a ajuda do mouse. Basta arrastar e posicionar os objetos.

Para ter mais precisão, você pode utilizar o comando "transformar" obtendo uma precisão numérica nas operações da ferramenta seleção.

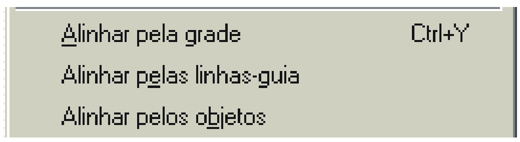
11.2 Método da Linha guia



A linha guia, como o próprio nome diz, é uma linha que vai ajudar você a controlar os objetos. Ela tem a forma pontilhada em azul, porque assim eram marcadas quando as artes finais eram executadas à mão.

Para criar uma linha guia, basta clicar sobre a régua que contorna a área de trabalho do Corel Draw e arrastar.

Para configurar a linha guia, basta dar dois cliques sobre ela. Uma janela vai se abrir e você poderá definir numericamente a posição de cada linha guia.



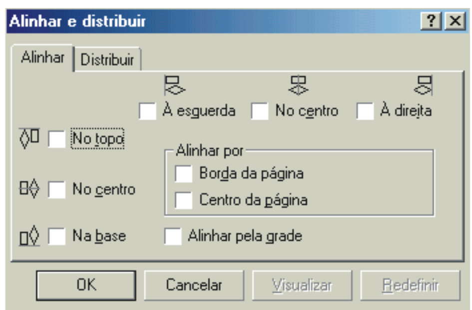
Na barra de menus, você vai poder escolher a opção "Alinhar pelas linhas-guia", que fará com que toda vez que você estiver arrastando um objeto próxima a uma linha-guia, o objeto vai "colar" na linha. Ela também é muito útil para você visualizar os alinhamentos.

Outra vantagem da linha guia é poder limitar uma área, ajudando a dimensionar com precisão o tamanho dos objetos e elementos do seu layout.

11.3 Método do comando Alinhar

O terceiro e mais utilizado sistema de alinhamento de objetos é o comando próprio que o Corel traz.

Você seleciona um objeto e depois outro. O primeiro será deslocado até se alinhar com o segundo. Depois de selecionar os dois objetos, você acessa o menu e clica sobre "Alinhar e Distribuir".



Vai se abrir uma janela como essa do lado, e você poderá escolher as opções:

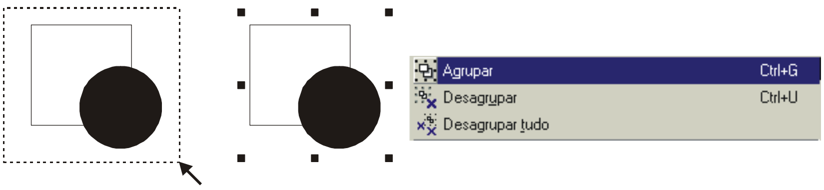
- alinhar na vertical: pelo topo, pelo centro ou pela base do objeto
- alinhar na horizontal: pela esquerda, pelo centro ou pela direita.

Você pode combinar as opções, como "pelo topo e pela esquerda", obtendo resultados mais rápidos. Poderá também alinhar o objeto pelo Centro da Página.

12 Agrupando objetos

A maioria dos projetos que realizamos no Corel Draw! Envolvem diversos elementos que podem ser organizados em grupos. Um logotipo, por exemplo, pode ser formado por diversos objetos geométricos e textos, e estes, por sua vez, devem sempre permanecer juntos. Seria muito trabalho se, toda vez que tivermos que realizar alguma operação com eles (deslocar, aumentar/reduzir, rotacionar etc.) tivéssemos que selecionar todos os objetos.

O comando "Agrupar" faz com que vários objetos formem um grupo, atuando praticamente como um objeto só. Para isso, devemos selecionar os objetos e depois selecionar o comando "agrupar" no menu, ou na barra de ferramentas.



Uma vez que os objetos estejam agrupados, se você tentar mudar o atributo de cores, por exemplo, todos eles vão mudar de cor em grupo, como se fosse um objeto só. Por isso, muitas vezes será necessário desagrupar os objetos, convertendo-o em várias peças separadas novamente. Daí, basta selecionar o grupo de objetos e selecionar o comando "Desagrupar".

Quando usamos a tecla Control, podemos selecionar apenas 1 objeto dentro do grupo e realizar a modificação desejada com facilidade (mudar cor, contorno, forma, ajustar posição, alinhamento, tamanho, rotação etc.).



Importante: Observe que há uma certa semelhança entre este comando e o comando "Combinar". No entanto, este último converte 2 ou mais objetos em apenas 1 objeto, enquanto o outro apenas forma um conjunto, em que todas as peças comportam-se como um grupo.

13 Ajustar o texto a alguma forma

Muitas vezes queremos que o texto tenha um outro alinhamento, acompanhando uma forma. Uma curva, por exemplo. O Corel Draw! Oferece uma ferramenta que é fácil de se obter esse efeito.

Para isso, é necessário ter o texto artístico digitado e um outro objeto que servirá de guia para nosso alinhamento. Selecione o texto, dê o comando "ajustar o texto ao caminho". Com a seta que vai surgir (cursor), selecione o objeto-guia. Pronto.



Pode ser que, adicionalmente, você precise realizar alguns ajustes. Utilize a barra de propriedades para isso.



Você poderá, por exemplo centralizar o texto na área da figura ou distanciar o texto do objeto-guia. Utilizando os comandos da barra de propriedades, você poderá facilmente realizar um ajuste fino neste alinhamento.

Importante: quando você dá esse comando, os dois objetos ficam "vinculados". Se você quiser fazer qualquer mudança, pode ser necessário separá-los. Para isso, selecione o conjunto e utilize o comando "Quebrar".

Se você quiser apenas realizar alguma mudança no texto (corrigir digitação, mudar cor ou contorno) ou ainda na curva (mudando a forma), você pode selecionar apenas 1 dos objetos, sem que tenha que desfazer o efeito "ajustar texto ao caminho". Basta selecioná-lo com a tecla "Control" ativada.



Dica: Se depois de realizar o alinhamento você quiser ocultar o objeto-guia, bastará selecioná-lo e eliminar seu contorno e preenchimento. Caso seja necessário modificá-lo e você não estiver conseguindo selecioná-lo (porque estará "invisível"), ative o modo de visualização "Aramado" (menu Exibir).

14 Importando objetos de outros programas

Caso você já tenha textos ou objetos preparados em outros programas, você pode aproveitá-los integralmente no Corel Draw!, sem necessidade de produzi-los novamente.

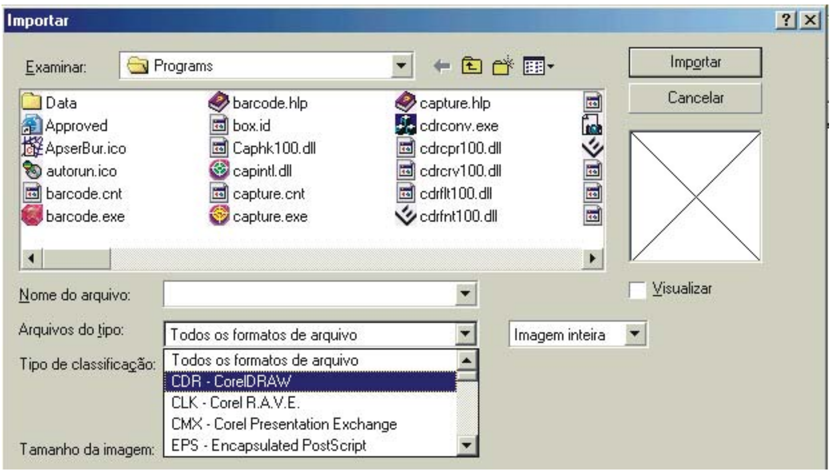
14.1 Método Copiar e Colar

Este é o método mais simples e, na verdade, não é um recurso do Corel Draw!, mas do Windows. De modo geral, é a forma de intercambiar elementos entre diversos programas dentro do sistema operacional.

1. Selecione o texto ou objeto no programa de origem. Pode ser o Word, Photoshop ou até mesmo um outro arquivo do Corel Draw!
2. Selecione o comando "Copiar" no menu "editar" (isso faz com que a informação fique armazenada na memória do computador).
3. Chame o arquivo do Corel Draw! que será o destino do objeto.
4. Selecione o comando "Colar" no menu editar do Corel Draw!

Dica: Muitas vezes, as imagens estão na Internet. Se estiverem em uma página Web, siga essas instruções: no Internet Explorer, posicione o mouse sobre a imagem, clique com o botão direito do mouse, e selecione o comando "copiar". Vá ao Corel Draw! e selecione "colar". Outra opção é clicar com o botão direito do mouse, e escolher a opção "Salvar Imagem no disco...", guardando a imagem no disco do computador para depois importá-lo para o seu projeto (ver item seguinte).

14.2 Método Importar



Outro método é dar o comando "Importar" no menu "Arquivo". O Corel Draw! tem diversos "filtros" que permitem trazer arquivos de outros programas para dentro do seu projeto.

Os mais comuns são os arquivos "bitmap" (imagens da internet ou "escaneadas"), arquivos de texto ou até mesmo de outros trabalhos do Corel Draw! que você já tem pronto.

14.3 Dica: Cortando um Bitmap

Pode acontecer de você precisar mostrar apenas uma parte de uma imagem bitmap. Se for esse o caso, você poderá utilizar a ferramenta forma para editá-lo.

15 Parabéns!

Aqui concluímos o módulo básico do Corel Draw! Com os conhecimentos que você adquiriu é possível desenvolver diversos materiais tais como cartões de visita, envelopes, papel de carta, avisos, formulários e até anúncios.

É claro que tudo isso vai depender da forma como você vai aplicar cada recurso, e o projeto será formado por diversos elementos, que você já aprendeu a construir, em uma composição mais complexa.

Existem outros recursos que vão enriquecer ainda mais o seu projeto. Agora, você já terá condições de explorá-los, em emocionantes descobertas, ou preparar-se para nossos próximos módulos de Corel Draw Avançado.

Obrigado pela sua participação e... muito sucesso!

Equipe do Workshop.